Archipelagos

A game for the Atari ST, Commodore Amiga and IBM PC and its compatibles.

2 Game design by Astral Software.
ST/Amiga Programming by Paul Carruthers of Astral Software.
PC Programming by Ian Downend of Astral Software.
All graphics by Paul Carruthers of Astral Software.
ST/Amiga Music by David Whittaker
Cover artwork by Junior Tomlin.
Documentation by Tony Beckwith, story by Herbert Wright.
Published by Logotron Recreation.
Many thanks to Richard Costello for his help on this project.

Logotron Headquarters
Dales Brewery,
Gwydir Street,
CAMBRIDGE.
CB1 2LJ

Logotron Recreation
Chancery House,
107, St. Pauls Road,
Islington,
LONDON.
N1 2NA

Talent Wanted

Apply Within

We are always on the lookout for new and original software here at Logotron Recreation. If you have some software that you feel we may be interested then why not send it to us. You'll be under no obligation to publish with us and all submissions will be treated in the strictest confidence. Please mark all submissions for the attention of Tony Beckwith at the London address above. 4

Loading Instructions...

IBM PC and Compatibles

1 **1.** From the MS-DOS prompt, type the word "archi" and press RETURN. The game will now load.

Please note that this product is manual protected. Before you can play the game, the computer will ask you to type in a word from a given position in the instruction manual. Archipelagos is not copy protected and we severely recommend that you make a back-up copy of the game. You are warned that back-up copies are for your own personal use only.

Atari ST and Commodore Amiga

2 **1.**Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched off for thirty seconds in case a virus has installed itself in your memory. This will kill a virus if one is present.

2. Place the disk in drive A and switch the computer on.

3. Archipelagos will now automatically load. You should close the write-protect tab on your disk so that the computer can save your 'highest archipelago reached so far' total to disk.

They thought therefore they were...

3 Sit inside a space and think,
"What is this place I'm sitting in?".
Picture an island of palm and a tropical sea,
that's where it is you'd like to be.
And if you wonder what's behind that beach,
just a little out of reach,
just float there and you'll know.
You could create an Archipelago!

Long, long ago, in a place where a cloudy planet always hung 4
above the north, the Ancients played with such thought worlds. Together, the power of their minds created a hundred worlds, each an Archipelago, where they met, relaxed, and drank tea. Their thoughts were so strong that the places eventually became real. When they slept, they found the morphogenic patterns of their thoughts remained, to generate thousands more worlds, almost randomly.

Then the Ancients turned their minds to another place. 5
They contemplated the cloudy planet in the north, and imagined seas, then inhabitants and finally whole civilisations. This place also became real in time - so real that Visitors came from it one day.

The Visitors liked Archipelagos. They had found ten thou- 6
sand paradises. Pretty soon they staked their claim on every Archipelago by placing an Obelisk of immutible granite, each a sentinel of their power.

1 The Ancients tried to 'de-imagine' their Visitors but it was too late - the Obelisks were in place. The very idea of 'de-imagination' made the Visitors mad. They decided the Ancients would have to go.

2 Early one morning, as the multicoloured birds sang Aeolian harmonies in the trees of Archipelagos, the Visitors made their last call. They tracked down the Ancients and drained their blood into the soil. Their bodies were turned to stone where they slept. If they awoke, their waking forms were mutated into the unspeakable. Their souls were cast into torment. Even the tea supplies were confiscated.

3 And all the life in Archipelagos was left perverted. Where clumps of gladioli once bloomed, eggs now awaited the elemental spark of thunder to spread poison. Where birds once sang, necromancers now inexorably ate the very fabric of Archipelagos. The Visitors have long since gone, but their work remains. Until now...

Floating... Disembodied...

4 In Archipelagos you are floating just a metre above the ground, as if disembodied, amongst a group of islands known as an Archipelago. Scattered around the Archipelago are stones, and somewhere there is one special stone - the Obelisk. Embodied in the Obelisk, is the power that cleansed the Archipelago of humans in Ancient Times. And the blood of the ancient peoples still comes to stain the land surface.

To remove the power you must destroy the Obelisk. The 5
Obelisk receives its power from the stones of the Archipelago, so each of the stones needs to be destroyed in turn by being drained of it's energy. Before you can absorb the energy from a stone however, you must first join it by a continuous land path (not necessarily a straight one!) to the Obelisk - sometimes you will even have to build vast landbridges from island to island - and only then can you absorb the energy of a stone. Once the energy from all of the stones has been successfully absorbed, the Obelisk will become vulnerable for ninety seconds. During this time, you must return to the Obelisk and absorb it's energy. Failing to do this in time will result in the Obelisk destroying you. This is Archipelago in theory, now lets get some practice...

The First Archipelago...

Once you have loaded the game you will be presented with 6
a screen saying:

'ARCHIPELAGO 1'

'SPACE BAR TO CONTINUE'

'RETURN TO SELECT ANOTHER ARCHIPELAGO'

Don't worry about the coloured 'splodges' behind the text (Only

ST/Amiga) for the time being. Press the Space bar and the computer will say:

'CREATING ARCHIPELAGO 1'

1

After a short time, a chequered landscape will appear on the screen stretching off into the distance. If you look closely you should be able to see the sea in the distance. The giant structure in front of you is the Obelisk. It looks a bit like 'Cleopatra's Needle' in London or the 'Washington Monument' in Washington D.C.

2

Each square of the chequered ground pattern has a colour to represent it. The colours vary according to the computer that you are playing the game on:

3

Using an **IBM PC** or **PC** compatible in **CGA** mode (and utilising the original palette) the colours are; Chequered purple and blue squares represent land. White squares represent sand. Pink squares represent infected land. Light Pink squares represent infected sand. Cyan squares represent sea.

4

Using an **Atari ST**, **Commodore Amiga** or an **IBM PC** or **PC compatible** in either **EGA** or **VGA** modes, the colours are; Green squares represent land. Yellow squares represent sand. Red squares represent infected land. Brown squares represent infected sand. Blue squares represent sea.

To either side of the Obelisk you will see a tree. The tree 5
to the left does not move and is merely an obstruction. The tree to the right is an arboreal tree and is deadly. These trees spin whilst moving upwards and downwards. Every time an arboreal tree reaches the floor, it moves towards you - the further it is from you, the greater the movement the tree will make toward you. As an arboreal tree advances, it infects the land around it. Infected land comes from the blood of the ancients and if you rest on a square that is infected, you will die. You will also die if you ever rest on a sea or sand square. More on this later.

Okay, now press the **'F2'** key. The landscape will disappear 6
and a map of the Archipelago will appear on screen. The game is now paused so take as long as you want to study this screen.

To the left is an overall map of the Archipelago. Archipelago 7
1 is a very small Archipelago with only one island and is designed to be easily solved. To the right of the overall map is a 'zoom' window of the area immediately about yourself. The black 'dot' in this window is yourself. Notice the red/purple infection in a cross shape - this has been caused by the arboreal tree that you were looking at earlier. Note that stones and the Obelisk are not shown on either map. It is your job to find them!

Now press the 'F2' key again and the landscape will appear 8
back on screen. If you try using the movement keys or your

mouse you will see a crosshair/cursor moving about the screen. Try moving the crosshair off of the right hand side of the screen. You will see the landscape pan to the left. This isn't a very fast method of panning so press the pan/cursor mode toggle button and the crosshair will disappear. Now you can pan much more quickly. Make a full 360° turn to the right so that you can see the full landscape about you and finally see the Obelisk in the middle of the screen again. Did you notice the planet in the sky as you turned? The planet is always to the north so that you should never get lost.

1 Okay. By now the arboreal tree is probably getting a little bit too close to you. Time to get out of here! Pan to the right just slightly and you should see a small stone slightly in the distance. Press the **pan/cursor mode toggle button** and the crosshair will re-appear. You can move to any square that the crosshair can point to - note that the height that the crosshair can reach is limited so that you can't move too far in the distance. Place the crosshair on a square halfway between yourself and the stone (about three squares in front of the stone). Now press the action button and you will move to the square that the crosshair was placed on. If the stone goes off to one side of the screen then pan round so that it is in the centre of the screen. When you move in this manner, you are floating so the only square that can affect you is the one that you come to rest on. This is very useful because it means that you can take giant 'strides' over deadly squares like sea, sand or infected land. Also, if you try to move to a deadly square then the computer will 'bleep' at you to indicate that you can't move there.

Back to the stone. It is already connected to the Obelisk by 2
land (they're on the same island together!) so all that you need to do is place the crosshair anywhere on the square that the stone is sitting on and press the **action button**. The stone will collapse in front of you, your energy bar at the bottom of the screen will grow and one of the two stones in the bottom-right hand corner will crack. The stone indicator is there to show you how many stones exist on the archipelago and how many have been 'collapsed'.

So why do we have energy? The energy bar shows you how 3
much energy you have left for creating new land and 'disinfecting' infected land. You need energy to create landpaths from stones to Obelisks. Move the crosshair up to the edge of the island and press the **action button** so that you are near to the sand and the sea. Now place the crosshair somewhere in the middle of the sea and press the **'F1'** key. A sand square appears and your energy drops slightly. Press the **'F1'** key again and the sand square will turn into a land square which will be surrounded by sand.

1 Press the **'F3'** key so that you effectively turn around and look behind you. Place the crosshair on an infected square near the arboreal tree and press 'F1'. The infected square will be disinfected. This is particularly useful when you need to be able to move to a location that has been infected. By the way, if you need to get more energy place the crosshair on any square occupied by a spore pod and press the **action button** - your energy bar will rise a little.

2 In the distance you should now see the other stone on this archipelago. Once again we're very lucky because the stone is already connected to the Obelisk by land - this is a very easy archipelago! Move towards the stone until it is in range of your crosshair - but don't come closer than three squares from the stone or the Obelisk as we don't want to be too close to them. Now collapse the stone in exactly the same way that you did the last one. The stone indicator will now disappear and a long bar should be occupying the bottom of the screen. This is a timer bar and it will count down the ninety seconds that you have to destroy the Obelisk. If you don't destroy the Obelisk in time then the Obelisk will destroy you.

3 Fortunately on this archipelago it will be easy to destroy the Obelisk. Just enter pan mode and pan to the right until the Obelisk is in your sight. It should be close enough to place your crosshair on the square that the Obelisk is on - if it isn't then move a bit closer. Now press the **action button** and the Obelisk will be destroyed - the computer will show you a map for the game end and tell you how long you took to complete the archipelago! Well, that's the first archipelago completed - only 9,998 to go!

Your soul cast into eternal torment...

So how do you die in Archipelagos? Well, if an arboreal tree 4 comes too close to you it will infect the land that you are resting on and your soul will be cast into eternal torment. Also if you don't destroy the Obelisk within ninety seconds of collapsing all the stones then the Obelisk itself will destroy you. Altogether everything seems too simple, but there are things that we have not told you about...

Twisted forms of the Necromancer...

The Necromancer first appears on Archipelago Thirteen. A 5 ghost of the twisted and mutilated bodies of the Ancients, the Necromancer rises from the ground and wanders along the shores of islands, taking with him the land of the Ancients - piece by piece. Beware that a Necromancer does not claim a piece of land near to you for then the land that you rest upon

will turn to sand and you will sink and join the mutated Necromancer.

Blood Eggs...

1 The Eggs of Blood first appear on Archipelago twenty. When an egg is ready to hatch, the sky will grow darker and with a mighty clap of thunder and lightning an Egg will hatch. Eggs can spawn one of two monstrosities. From the first kind of egg will pour forth the poisoned blood of the Ancients, spreading like fire until it has covered the whole of an island. The other kind of egg will eat away at the island itself, spreading outwards until it has consumed the whole of an island.

The island of Lost Souls...

2 The Lost Souls first appear on Archipelago twenty-five. The Lost Souls of the Ancients manifest themselves in the form of a whirlwind and roam the archipelago in search of nourishment - your soul! Any kind of contact with one will result in your soul being pulled into the Lost Soul for all eternity.

Famous Archipelagos of our time...

3 Every fifth archipelago in the first one hundred is bit-mapped - that means that it is pre-drawn by us and has to be loaded off your game disk. Of course, each of these is worth a visit but we think the Logotron Turtle on archipelago thirty-five and Europe on archipelago twenty-five are especially good.

Controls

IBM PC and compatibles: 4

F1 - Create land/Disinfect land.

F2 - Map (any mouse button, **RETURN**, **SPACE** or **F2** to leave this mode).

F3 - U-turn.

F5 - Toggle palette (two palettes available).

F6 - Toggle mouse left/right control (only if mouse mode selected).

F7 - Toggle Sound Effects on/off.

ESC - Quit game.

RETURN or **right mouse button** in mouse mode - Toggle Pan/ 5
Cursor mode.

Space or **left mouse button** in mouse mode - Action Button.

For movement use a mouse or in keyboard mode use the cursor 6
keys or the following key arrangements:

Up - '@'.

Down - '?'.

Left - 'Z'.

Right - 'X'.

Note that in keyboard mode, an Amstrad PC joystick can be used.

Atari ST and Commodore Amiga:

F1 - Create land/Disinfect land.

F2 - Map (any mouse button or any key to leave this mode).

F3 - U-turn.

F6 - Toggle mouse left/right control.

F7 - Toggle music on/off.

HELP - Quit game.

RETURN or **right mouse button** - Toggle Pan/Cursor mode.

Space or **left mouse button** - Action Button.

Die Mitwirkenden:

Spieldesign von Astral Software

ST/Amiga-Programmierung: Paul Carruthers von Astral Software

PC-Programmierung: Ian Downend von Astral Software

Grafik: Paul Carruthers von Astral Software

ST/Amiga Musik: David Whittaker

Einbandgrafik: Junior Tomlin

Dokumentation: Tony Beckwith, Story: Herbert Wright

Übersetzungen: Alpha Cambridge

Herausgeber: Logotron Recreation

Mit bestem Dank an Richard Costello für seine Unterstützung.

Ladeanleitungen

IBM PC und Kompatible

1. Nach dem MS-DOS Prompt "archi" eingeben und RETURN drücken, worauf das Spiel geladen wird. Das Programm ist nicht kopiergeschützt, und wir empfehlen Ihnen sogar dringend, eine Arbeitskopie von der Originaldiskette anzufertigen. Diese Arbeitskopie darf zum ausschließlichen Gebrauch durch den rechtmäßigen Besitzer verwendet und nicht an Dritte weitergegeben werden. An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, daß wir im Programm eine Legitimitätsabfrage eingebaut haben, die den Benutzer nach einem bestimmten Wort in der ENGLISCHEN Anleitung fragt. Bitte suchen Sie die Stelle und geben Sie das entsprechende Wort ein.

Atari ST und Commodore Amiga

1. Computer ausschalten und alle unnötigen Peripheriegeräte trennen. Es wird empfohlen, den Computer 30 Sekunden lang ausgeschaltet zu lassen, für den Fall, daß sich im Speicher ein Virus eingenistet hat. Er wird auf diese Weise unschädlich gemacht.

2. Diskette in Laufwerk A einlegen und Computer einschalten.

3. Archipelagos wird automatisch geladen. Sie sollten den Schreibschutz von der Diskette entfernen, damit der Computer Ihre Rekordpunktzahl abspeichern kann.

Denkend Welten erschaffen...

Sie sitzen in einem Raum und denken: Wo bin ich? Stellen Sie sich eine Insel mit Palmen und einem tropischen Strand vor. Hier möchten Sie gerne sein. Und wenn Sie sich fragen, was sich hinter den Dünen dort verbirgt, ein wenig in der Ferne, dann schweben Sie ganz einfach dorthin und gucken Sie nach. Kreieren Sie sich einen Archipelago.

Vor langer, langer Zeit schufen sich die Alten in Gedanken solche illusorischen Welten. Ihren vereinten Geisteskräften gelang es, einhundert davon ins Leben zu rufen, jede ein Archipelago, auf dem man sich zum gemütlichen Beisammensein traf, entspannte, wartete und Tee trank. Ihre Gedanken waren von solcher Mächtigkeit, daß diese Orte zu Wirklichkeiten wurden. Selbst im Schlaf erzeugten die morphogenischen Strukturen ihrer Gehirne Tausende weiterer Welten, fast zufällig.

Schließlich wandten die Alten ihre intellektuellen Kräfte einem anderen Ort zu, dem wolkenumhängten Planeten im Norden. Sie dachten Meere dorthin, dann Bewohner und Zivilisationen. Allmählich wurde auch dieser Ort Wirklichkeit, und es wunderte niemanden, als eines schönen Tages Besucher von dort ankamen.

Die Besucher fühlten sich wohl auf Archipelagos. 10 000 Paradiese lagen zu ihren Füßen. Sie ergriffen Besitz von jedem einzelnen und errichteten zum Beweis ihres Anspruchs einen Obelisken aus diamanthartem Granit, jeder ein unverrückbarer Zeuge ihrer Macht.

Vergeblich versuchten die Alten, die unliebsamen Besucher kraft ihrer Geisteskräfte zu ent-wirklichen. Aber es war zu spät – die Obelisken standen. Die bloße Idee der Ent-Wirklichung erzürnte die Besucher. Sie wollten sich die Alten vom Hals schaffen. In der Früh eines schönen Morgens, als die buntgefiederten Vögel in Äolischen Harmonien im Laubwerk des Archipelagos zwitscherten, holten die Besucher zum letzten Schlag aus.

Sie spürten die Alten auf und tränkten den Boden mit ihrem Blute. Ihre schlafenden Körper wurden zu Stein. Wenn einer erwachte, verwandelten sich seine lebendigen Formen in das Unaussprechliche. Ihre Seelen fielen ewigen Qualen anheim. Selbst die Teevorräte wurden konfisziert.

Und alles Leben in Archipelagos war eine einzige absurde Perversion. Wo sich ehemals herrliche Gladiolen erhoben hatten, lagen nun Eier herum, die auf den elementaren Funken des Donners warteten, um ihr Gift zu versprühen. Wo einst die Vögel sangen, zehrten die Nekromancer unersättlich an dem Gewebe, das den Archipelagos zusammenhielt. Die Besucher sind seit langem verschwunden, aber die Zeugnisse ihres schrecklichen Werks sind immer noch da. Bis zu diesem Augenblick...

Körperlos schwebend

In Archipelagos schweben Sie körperlos einen Meter über dem Boden über eine Inselgruppe dahin, die man unter dem Namen Archipelago kennt. Überall verstreut liegen Steine, und irgendwo ist ein ganz besonderer, der Obelisk. Tief drinnen in diesem Obelisk verbirgt sich die Macht, die den Archipelago in Alten Zeiten von den Menschen befreit hatte. Und das Blut der Alten befleckt noch immer die Dünen.

Um die Macht zu zerstören, muß der Obelisk vernichtet werden. Da die Quellen seiner Kraft die Steine sind, muß diesen ihre Energie abgezapft werden. Bevor Sie jedoch die Energie absorbieren können, müssen Sie ihn über einen ununterbrochenen Landweg (der nicht unbedingt der geradlinigste ist) mit dem Obelisken verbinden. Dies bedingt in manchen Fällen das Errichten von riesigen Landbrücken von Insel zu Insel. Erst dann können Sie die Energie aufnehmen. Wenn es Ihnen gelungen ist, alle Energien von sämtlichen Steinen zu absorbieren, wird der Obelisk für eine Dauer von 90 Sekunden verletzlich. Während dieser kurzen Zeit müssen Sie zum Obelisken zurück und seine Energie absorbieren. Wenn dies nicht gelingt, wird der Obelisk Sie zerstören. Nun, da Sie den theoretischen Hintergrund zum Archipelago kennen, wollen wir uns der Praxis zuwenden...

Der erste Archipelago...

Nach Abschluß der Ladeprozedur erscheint ein Bildschirm mit der Anzeige:

ARCHIPELAGO 1

SPACE BAR TO CONTINUE

(Leertaste zum Weitermachen)

RETURN TO SELECT ANOTHER ARCHIPELAGO

(Return für einen anderen A.)

Machen Sie sich im Moment keine Gedanken über die farbigen Kleckse hinter dem Text (Nur ST/Amiga). Drücken Sie die Leertaste, worauf der Computer meldet:

"CREATING ARCHIPELAGO 1"

Nach wenigen Sekunden erscheint eine karierte Landschaft, die sich in die Ferne erstreckt. Beim genaueren Hinsehen sollten Sie am Horizont das Meer erkennen. Das riesige Monument, das vor Ihnen in die Höhe ragt, ist der Obelisk, der ein wenig an die Nadel der Kleopatra in London oder das Washington Monument in Washington DC erinnert (ein Obelisk ist ein Obelisk!).

Die Felder des Karomusters haben verschiedene Farben. Diese sind je nach Computer unterschiedlich:

Bei Verwendung eines **IBM PC** oder **Kompatiblen** im CGA Modus (zusammen mit der Originalpalette) bedeuten die Farben: Violett und blau sind fester Boden, weiße Felder sind Sand, rosa Felder sind infiziertes Land. Hellrosa Felder sind infizierter Sand, zyanfarbene Felder sind Meer.

Bei Verwendung eines **Atari ST**, **Commodore Amiga** oder eines **IBM PC** oder **Kompatiblen** in EGA oder VGA Modus haben die Farben folgende Bedeutung: grün ist Land, gelb ist Sand, rot ist infiziertes Land, braun ist infizierter Sand, blau ist Meer.

Auf beiden Seiten des Obelisken steht ein Baum. Der Baum links ist unbeweglich und stellt lediglich ein Hindernis dar. Der Baum rechts ist ein Korkenzieher-Baum und tödlich. Diese Bäume rotieren, während sie sich hoch und runterbewegen. Beim Erreichen des Bodens bewegen sich diese Bäume auf Sie zu, je größer die Entfernung, desto stärker die Bewegung. Ein solcher sich in Bewegung befindlicher Korkenzieher-Baum infiziert die Landschaft rund um sich mit dem Blut der Alten. Wenn Sie sich auf einem solchen Feld zur Ruhe setzen, sind Sie des Todes. Das gleiche Schicksal ereilt Sie, wenn Sie sich auf einem Stück Meer oder einem Stück Sand hinsetzen. Mehr hierzu etwas später.

Für den Moment drücken Sie **F2**. Die Landschaft entschwindet, um einer Karte des Archipelago Platz zu machen. Das Spiel wird "eingefroren", so daß Sie sich beliebig Zeit für das Studium der Karte nehmen können.

Links befindet sich eine Karte des gesamten Archipelago. Archipelago 1 ist eine winzige Inselgruppe mit nur einem einzigen Eiland und ist daher einfach zu bewältigen. Rechts neben der Karte ist ein Zoom-Fenster, das die direkte Umgebung darstellt. Der schwarze Punkt in diesem Fenster sind Sie selbst. Außerdem erkennen Sie eine rot/rosa Infektion in einem Kreuz – sie ist das Werk des Korkenzieher-Baums, den Sie vorhin gesehen haben. Auffällig ist, daß weder die Steine noch der

Obelisk auf der Karte gezeigt werden – es ist an Ihnen, Sie zu finden.

Wenn Sie jetzt erneut F2 drücken, wird wieder die Landschaft eingeblendet. Beim Versuch, die Bewegungstasten oder die Maus zu verwenden, erscheint ein Fadenkreuz/Cursor, der auf dem Bildschirm umhergefahren werden kann. Verschieben Sie das Fadenkreuz über den rechten Seitenrand hinaus. Dabei schwenkt die Landschaft nach links. Dies ist keine sehr schnelle Methode. Drücken Sie folglich den Schwenk/Cursor-Schalter ("Pan/Cursor Mode"), um das Fadenkreuz auszublenden. In diesem Zustand kann sehr viel schneller geschwenkt werden. Führen Sie eine volle Drehung um **360°** nach rechts durch, um sich die Landschaft rundum anzusehen und schließlich auch den Obelisken in der Mitte. Haben Sie dabei den Planeten am Himmel gesehen? Er steht immer im Norden und kann daher als Kompaß dienen.

OKAY. Inzwischen kommt Ihnen der Korkenzieher-Baum vermutlich etwas näher als Ihnen lieb ist. Höchste Zeit, das Weite zu suchen. Etwas nach rechts schwenken, worauf Sie einen kleinen Stein nicht weit weg erkennen sollten. Schwenk/Cursor-Knopf drücken, um das Fadenkreuz einzublenden. Sie können sich auf jedes Feld bewegen, das mit dem Fadenkreuz anvisiert werden kann. Allerdings kann das Fadenkreuz nur bis in eine bestimmte Höhe gebracht werden, so daß man nicht allzuweit in die Entfernung gehen kann. Fahren Sie das Fadenkreuz auf ein Feld halbwegs zwischen sich selbst und dem Stein (also etwa drei Felder vor den Stein). Drücken Sie jetzt den Action-Knopf, worauf das Programm Sie auf das betreffende Feld befördert. Falls der Stein sich seitlich aus dem Bild bewegt, benutzen Sie die Schwenkfunktion, um ihn wieder in die Bildschirmmitte zu holen. Wenn Sie sich in dieser Weise fortbewegen, sind Sie in einem schwebenden Zustand, so daß das einzige Feld, das Sie in irgendeiner Weise beeinflussen kann, das Feld ist, auf dem Sie landen. Dies ist natürlich sehr praktisch, weil Sie "Rübezahlschritte" über todbringende Gewässer und infizierte Regionen ausführen können. Beim Versuch, auf ein tödliches Feld zu springen, gibt der Computer ein akustisches Warnsignal aus, zum Zeichen, daß dort kein Auftreffen möglich ist.

Zurück zu unserem Stein. Der ist bereits über eine Landbrücke mit dem Obelisken verbunden (schließlich sind sie auf der gleichen Insel). Sie brauchen also nichts weiter zu tun, als das Fadenkreuz irgendwo auf das Feld zu plazieren, auf dem sich der Stein befindet, und dann den Action-Knopf zu betätigen. Der Stein bricht vor ihnen in sich zusammen, Ihre Energieanzeige (am unteren Bildschirmrand) wächst an, und einer der zwei Steine in der unteren rechten Ecke zerbrökelt. Hier sehen Sie, wieviele Steine sich auf dem jeweiligen Archipelago befinden, und wieviele davon schon zerbrochen sind.

Also wozu die ganze Energie? Der Energie-Meßbalken zeigt, wieviel Energie Sie zum Schaffen von neuem Land und zum Desinfizieren von verseuchtem Land haben. Sie benötigen auch Energien, um Landverbindungen zwischen Steinen und Obelisken zu konstruieren. Bewegen Sie das Fadenkreuz hoch an den Rand der Insel und drücken Sie den 'Action-Knopf, um in die Nähe von Sand und Meer zu gelangen. Legen Sie das Fadenkreuz irgendwo in die Mitte des Meeres und drücken Sie F1. Dabei erscheint ein Sandfeld, und die Energieanzeige sinkt etwas. Drücken Sie erneut F1, worauf das Sandfeld sich in ein Bodenfeld verwandelt, das von Sand umgeben ist.

Drücken Sie F3, um sich umzudrehen und hinter sich zu schauen. Fadenkreuz auf ein verseuchtes Feld in der Nähe des Korkenzieher-Baums bringen und F1 drücken. Dadurch wird das infizierte Feld desinfiziert. Diese Funktion erweist sich besonders nützlich in Situationen, wo Sie gezwungen sind, auf ein verseuchtes Feld zu springen. Übringes: falls Sie zusätzliche Energie benötigen, plazieren Sie das Fadenkreuz auf ein beliebiges Feld, das von einer Sporenkapsel eingenommen wird, und drücken Sie den Action-Knopf, was sich sofort in einem geringfügigen Ansteigen des Energiebalkens niederschlägt.

In der Entfernung sollten Sie jetzt den anderen Stein dieses Archipels erkennen können. Auch hier können Sie nochmals von Glück reden, weil der Stein bereits mit dem Obelisk verbunden ist (glauben Sie uns, dieser Archipel ist nicht typisch!). Bewegen Sie sich auf den Stein zu, bis er sich im Bereich des Fadenkreuzes befindet; achten Sie jedoch darauf, nicht näher als drei Felder an ihn heranzugehen (dies gilt für Steine und Obelisken). Den Stein zerbrökeln (wie zuvor beschrieben). Die Steine verschwinden aus der Bildschirmecke. Entlang des unteren Bildschirmrandes wird ein länglicher Balken sichtbar. Es handelt sich um eine Zeitanzeige für das 90-Sekunden Countdown bis zur Zerstörung des Obelisken. Wenn Sie es nicht schaffen, den Obelisken in dieser Zeit zu zerstören, wird er sie zermalmen.

Zum Glück ist es auf diesem ersten Archipel kein Kunststück, den Obelisken zu zerstören. Steigen Sie auf Schwenk-Modus um und rollen Sie nach rechts, bis der Obelisk im Blickfeld erscheint. Er sollte nahe genug sein, um das Fadenkreuz auf das Feld zu plazieren, das er einnimmt. Andernfalls müssen Sie sich ein bißchen weiter vorwagen. Durch Drücken des Action-Knopfes wird der Obelisk zerstört. Der Computer blendet eine Spielkarte ein und zeigt an, wie lange Sie gebraucht haben, den Archipel zu absolvieren. Damit haben Sie also den ersten erfolgreich hinter sich gebracht — 9,998 weitere warten auf Sie.

Die Seele in ewigen Höllenqualen...

Wie stirbt man auf dem Archipel? Tja, also wenn ein Korkenzieher-Baum zu nahe an Sie herankommt, wird das Stück Land, auf dem Sie sich befinden, verseucht und Ihre Seele ewigen Qualen ausgesetzt. Wenn Sie den Obelisken nicht innerhalb der gesetzten 90-Sekunden-Frist zerstören, dann geht es Ihnen an den Kragen. Und wenn Ihnen das alles ein wenig zu einfach erscheint, dann lassen Sie sich gesagt sein, daß wir bei weitem noch nicht alles verraten haben, was da auf Sie zukommt!

Die verkrüppelte Form des Nekromancers

Diese entsetzliche Gestalt erscheint zum ersten Mal in Achipelago 13. Als eine Inkarnation der verkrüppelten und verstümmelten Körper der Alten erhebt sich der Nekromancer aus dem Boden und lustwandelt entlang den Stränden der Insel, wobei er das Land der Alten Stück um Stück an sich nimmt. Passen Sie auf, daß er nicht ein Stück Land in Ihrer Nähe aufhebt, denn dann verwandelt sich Ihr Feld in Sand... Sie werden vom Erdboden verschluckt und gesellen sich zu dem entsetzlichen Nekromancer.

Blutige Eier

Die blutigen Eier erscheinen erstmals im Archipelago 20. Wenn ein Ei fertig ausgebrütet ist, verdunkelt sich der Himmel, und mit einem allgewaltigen Donnerschlag und einem Blitz zerbricht die Schale. Den Eiern können zwei verschiedene Monster entschlüpfen. Aus der ersten Art Eier schießt ein Strahl mit Blut, der sich wie eine Feuersbrunst über die ganze Insel ausbreitet, die zweite Art Ei beginnt die Insel zu verschlucken.

Die Insel der verlorenen Seelen

Die verlorenen Seelen tauchen das erste Mal im Archipelago 25 auf. Sie manifestiereen sich in Form eines Wirbelwinds und suchen den Archipel nach Nahrung ab – nach Ihrer Seele. Bei einem Kontakt mit einem dieser Wesen wird Ihre Seele Ihrem Leib entrissen – auf Nimmerwiedersehen!

Berühmte Archipel unserer Zeit...

Jeder fünfte Archipel in den ersten hundert ist als Bit-Map-Darstellung aufzeichnet. Mit anderen Worten: er ist von uns vorgezeichnet und muß von der Spieldiskette geladen werden.

Selbstverständlich ist jeder einzelne davon einen Besuch wert. Besonders stolz sind wir auf die Logotron Schildkröte auf Archipel 35 und "Europa" auf Archipel 25.

Kontrollen

IBM PC und Kompatible:

F1 - Land schaffen/Land desinfizieren

F2 - Karte (Eine Maustaste, RETURN, Leertaste oder F2, um dieses Modus zu verlassen)

F3 - Durch 180° kehren

F5 - Palette wechseln (Zwei Auswahlen)

F6 - Maustasten umtauschen (Nur in Mausmodus)

F7 - Schaltet Den Ton aus/wieder an

ESC - Spiel verlassen

RETURN oder **rechte Maustaste in Mausmodus** - Schwenk / Cursormodus

Leertaste oder **linke Maustaste in Mausmodus** - Action-Knopf

Für Bewegung benutze ein Maus, oder in Tastaturmodus die Cursortasten oder die folgenden Tasten benutzen:

Nach oben - @

Nach unten - ?

Links - Z

Rechts - X

Wichtig! In Tastaturmodus kann ein Amstrad PC Joystick benutzt werden.

Atari ST und Commodore Amiga:

F1 - Land schaffen/Land desinfizieren

F2 - Karte (Irgend eine Maustaste oder andere Taste um dieses Modus zu verlassen)

F3 - Durch 180° kehren

F6 - Maustasten umtauschen

F7 - Schaltet die Musik aus/wieder an

HELP - Spiel verlassen

RETURN oder **rechte Maustaste** - Schwenk / Cursormodus

Leertaste oder **linke Maustaste** - Action-Knopf

Für Bewegung, ein Maus oder Joystick benutzen.

LOGOTRON

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY

PRISM LEISURE CORPORATION

PRISM LEISURE PLC GROUP OF COMPANIES

ARCHIPELAGOS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

IBM PC et compatibles

1. Au message du MS-DOS, tapez le mot "archi" et appuyez sur RETURN. Le jeu se charge.

Il est à noter que ce produit est protégé contre les copies. Avant de pouvoir jouer, il vous sera demandé de taper un mot d'une position donnée dans le manuel d'instructions (en anglais). Le logiciel n'est pas protégé contre les copies et nous vous conseillons fortement d'effectuer une copie de sauvegarde. Il est entendu que les copies de sauvegarde sont destinées à votre usage personnel.

ATARI ST ET COMMODORE AMIGA

1. Eteignez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques inutiles. Il est recommandé de laisser votre ordinateur éteint pendant trente secondes au cas où un virus se serait installé dans la mémoire. Cette opération tue le virus s'il y en a un.

2. Placez la disquette dans l'unité A et allumez l'ordinateur.

3. Archipelagos se charge automatiquement. Fermez l'onglet de protection d'écriture sur votre disquette afin que l'ordinateur puisse enregistrer "le plus haut archipelago atteint jusqu'ici" sur votre disquette.

ILS PENSAIENT, DONC ILS ETAIENT...

Installez-vous dans un endroit et pensez :"quel est cet endroit dans lequel je suis assis?" Imaginez une île de cocotiers et une mer tropicale. C'est là que vous aimeriez être. Et si jamais vous vous demandez ce qui se trouve derrrière cette plage un peu inaccessible, flottez vers elle et vous aurez la réponse. Vous pourriez alors créer un Archipelago.

Il y a très longtemps, dans un endroit au-dessus duquel une planète nébuleuse suspendait, les Anciens jouaient avec de tels Univers de la Pensée. Le pouvoir de leurs esprits rassemblés pouvait créer cent univers. Chacun de ces univers était un Archipelago où ils pouvaient se rencontrer, se relaxer et boire un thé. Leurs pensées étaient si fortes que ces endroits devenaient réels. Lorsqu'ils dormaient, les caractéristiques morphogéniques de leurs pensées demeuraient, pour donner naissance à des milliers d'univers en plus, presque au hasard.

Puis, les Anciens tournèrent leurs esprits vers un autre endroit. Ils contemplèrent la planète nébuleuse au Nord, et imaginèrent qu'il y existait des mers, puis des habitants et des civilisations. Cet endroit devint aussi réel, si réel qu'un jour des Visiteurs en arrivèrent.

Les Visiteurs aimaient les Archipelagos. Ils avaient trouvé leurs 10 000 paradis. Ils délimitèrent leurs propriétés sur chaque Archipelago en installant une Obélisque de Granit Immuable, faisant lieu de sentinelle de leur puissance.

Les Anciens tentèrent de "désimaginer" leurs Visiteurs. Mais il était trop tard : les Obélisques étaient en place. Les Anciens n'avaient plus qu'à partir. Un matin, très tôt, tandis que les oiseaux aux multiples couleurs chantaient des hymnes éoliens, du haut des arbres des Archipelagos, les Visiteurs firent leur dernière visite.

Ils poursuivirent les Anciens et dévidèrent leur sang dans la terre. Leurs corps se transformèrent en pierres, là où ils se reposaient. S'ils se réveillaient, la forme qu'ils avaient au réveil étaient ahurissante. Leurs âmes furent condamnées au supplice. Et le ravitaillement en thé fut confisqué.

De plus, toute la vie sur Archipelagos devint dénaturée. Là où jadis poussaient des glaïeuls, les oeufs attendaient que l'orage éclate pour répandre leur poison. Là où jadis chantaient les oiseaux, les nécromanciens mangeaient la matière des Archipelagos. Les Visiteurs sont partis depuis longtemps, mais leur travail se fait encore sentir. Jusqu'à maintenant...

Flotter... Desincarne...

Dans Archipelagos, vous flottez à un mètre au-dessus du sol, comme si vous étiez désincarné, dans un groupe d'îles connues sous le nom d'Archipelago. Tout autour de l'Archipelago se trouvent des pierres et quelque part, se trouve une pierre spéciale - l'Obélisque. Incarné dans l'Obélisque, repose le pouvoir qui a nettoyé l'île de toute présence humaine dans l'Ancien Temps. Et le sang des Anciens tâche encore la surface de la terre.

Pour faire disparaître le pouvoir, vous devez détruire l'Obélisque. Cette dernière reçoit son pouvoir des pierres de l'Archipelago. Cela veut donc dire que chaque pierre doit être détruite à son tour. Pour cela, il faut les vider de leur énergie. Cependant, avant de pouvoir absorber l'énergie d'une pierre, vous devez d'abord la relier par une voie continue en terre (pas nécessairement droite !) à l'Obélisque ; parfois, vous devrez même construire d'immenses ponts en terre d'île en île. C'est alors que vous pouvez absorber l'énergie d'une pierre. Dès que l'énergie de toutes les pierres a été absorbée avec succès, l'Obélisque est vulnérable pendant 90 secondes. C'est pendant cette période, que vous devez retourner à l'Obélisque et absorber son énergie. Si vous ne le faites pas à temps, c'est l'Obélisque qui vous détruira. Ceci est la théorie d'archipelago. Passons maintenant à la pratique...

LE PREMIER ARCHIPELAGO

Une fois le jeu chargé, un écran vous est présenté, portant les inscriptions suivantes:

'ARCHIPELAGO 1'

'SPACE BAR TO CONTINUE'

(appuyez sur la barre d'espacement pour continuer)

'RETURN TO SELECT ANOTHER ARCHIPELAGO'

(touche Retour pour sélectionner un autre Archipelago)

Ne tenez pas compte des "tâches" colorées derrière le texte pour le moment (ST/Amiga seulement). Appuyez sur Space Bar et l'ordinateur indique:

'CREATING ARCHIPELAGO 1'

Au bout d'un moment, un paysage en damiers apparaît sur l'écran se déployant dans le lointain. Si vous regardez de plus près, vous pouvez voir la mer au loin. La structure géante devant vous représente l'Obélisque. Elle ressemble un peu à "l'Obélisque de Cléopâtre" à Londres ou au "Monument Washington" à Washington D.C.

Chaque case du damier possède une couleur la représentant. Les couleurs varient selon l'ordinateur sur lequel vous jouez:

Sur un **IBM PC** ou **Compatible PC** en mode **CGA** (et en utilisant la palette originale), les couleurs sont : cases quadrillées violettes et bleues pour la terre, cases blanches pour le sable, cases roses pour la terre infectée, cases roses clair pour le sable infecté, cases bleu cyan pour la mer.

Sur un **Atari ST**, un **Commodore Amiga** ou un **IBM PC** ou compatible **PC** en mode **EGA** ou **VGA**, les couleurs sont: cases vertes pour la terre, cases jaunes pour le sable, cases rouges pour la terre infectée, cases marrons pour le sable infecté, cases bleues pour la mer.

De chaque côté de l'Obélisque, vous verrez un arbre. L'arbre de gauche ne bouge pas et n'est qu'un obstacle. L'arbre de droite est un arborescent et est meurtrier. Ces arbres tournent tout en bougeant vers le haut et vers le bas. A chaque fois qu'un arborescent atteint le sol, il se déplace vers vous. Plus il est loin de vous, plus le mouvement qu'il fera sera grand. Lorsque qu'un arborescent avance, il infecte la terre autour de lui. La terre infectée provient du sang des Anciens et si vous vous arrêtez sur une case infectée, vous mourrez. Il en est de même si vous vous arrêtez sur une case de mer ou de sable. Davantage de détails vous sont donnés plus bas.

Maintenant, appuyez sur la touche **"F2"**. Le paysage disparaît et une carte de l'Archipelago apparaît sur l'écran. Le jeu est interrompu aussi prenez votre temps pour étudier l'écran.

Sur la gauche, se trouve une carte générale de l'Archipelago. Archipelago 1 est un très petit Archipelago avec une seule île. Il a été conçu pour être résolu facilement. A droite de la carte générale, se trouve une fenêtre "en gros plan" sur la zone à côté de vous. Le trait noir dans cette fenêtre, c'est vous. Remarquez l'infection rouge/violette en forme de croix. Elle a été causée par l'arborescent que vous avez vu plus haut. Notez aussi que les pierres et l'Obélisque ne sont indiquées sur aucune carte. C'est à vous de les trouver !

Appuyez maintenant sur la touche **"F2"** et le paysage apparaît de nouveau sur l'écran. Si vous tentez d'utiliser les touches de mouvement ou votre souris, vous verrez un curseur en forme de réticule bouger sur l'écran. Essayez de déplacer le curseur sur le côté droit de l'écran. Vous verrez le paysage défiler sur la gauche. Ceci n'est pas une méthode très rapide de vue panoramique. Appuyez sur le bouton d'activation/désactivation vue panoramique et le curseur en forme de réticule disparaît. Maintenant vous pouvez avoir une vue plus rapide. Effectuez un déplacement vers la droite de **360°** pour visualiser le paysage entier autour de vous et enfin apercevoir l'Obélisque au milieu de l'écran. Avez-vous remarquer la planète dans le ciel au moment où vous tournez ? La planète se trouve toujours au Nord pour que vous ne vous perdiez pas.

A ce moment-là, l'arborescent est certainement en train de se rapprocher un peu trop de vous. Il est temps de sortir d'ici ! Défilez légèrement vers la droite et vous devriez apercevoir une petite pierre au loin. Appuyez sur le bouton d'activation/ désactivation de vue panoramique et le curseur en forme de réticule réapparaît. Vous pouvez vous déplacer vers n'importe quelle case sur laquelle le curseur se dirige. Veuillez noter que la hauteur du curseur peut atteindre est limitée afin que vous ne vous déplaciez pas trop loin. Placez le curseur sur une case à mi-chemin entre vous et la pierre (environ trois cases devant la pierre). Appuyez maintenant sur le bouton d'action. Vous vous retrouvez alors sur la case sur laquelle le curseur était placé. Si la pierre se rend d'un côté de l'écran, faites défiler afin qu'elle se retrouve au centre. Lorsque vous vous déplacez de cette manière, vous flottez. La seule case qui peut alors vous affecter est celle sur laquelle vous venez vous reposer. Cela se révèle utile car vous pouvez faire des pas de 'géant' au-dessus de cases meurtrières telles que mer, sable ou terre infectée. De même, si vous tentez de vous déplacez vers une case meurtrière, l'ordinateur émettra un bip sonore pour vous indiquer que vous ne pouvez pas y aller.

Retournons à la pierre. Elle est déjà reliée à l'Obélisque par voie de terre (toutes deux se trouvent sur la même île!). Tout ce que vous devez faire est de placer le curseur n'importe où sur la case comprenant la pierre et d'appuyer sur le bouton d'action. La pierre tombe devant vous. La barre d'énergie au bas de l'écran augmente et l'une des deux pierres au coin en bas à droite craquèle. L'indicateur de pierre vous indique combien de pierres existent sur l'archipelago et combiens sont 'tombées'.

Pourquoi avons-nous donc l'énergie ? La barre d'énergie vous indique combien d'énergie il vous reste pour créer une nouvelle terre et pour procéder à la 'désinfection' de la terre infectée. Vous avez besoin d'énergie pour créer des voies allant des pierres aux Obélisques. Déplacez le curseur vers le haut, au bord de l'île et appuyez sur le bouton d'action afin d'être proche du sable et de la mer. Placez-le maintenant au milieu de la mer et appuyez sur la touche F1. Une case de sable apparaît et votre énergie diminue légèrement. Appuyez de nouveau sur la touche F1 et la case de sable se transforme en case de terre entourée de sable.

Appuyez sur la touche F3 afin de tourner de façon efficace et de regarder derrière vous. Placez le curseur sur une zone infectée près de l'arborescent et appuyez sur F1. La case infectée se désinfecte. Ceci s'avère très utile lorsque vous avez besoin de vous déplacer sur un endroit qui a été infecté. A ce propos, si vous avez besoin d'obtenir plus d'énergie, placez le curseur sur n'importe quelle case occupée par un caisson sporique et appuyez sur le bouton d'action. Votre barre d'énergie augmente légèrement.

Au loin, vous devriez maintenant apercevoir l'autre pierre de cet archipelago. Une fois de plus, nous avons de la chance car la pierre est déjà reliée à l'Obélisque par voie de terre. Il s'agit d'un archipelago plutôt facile!

Déplacez-vous vers la pierre jusqu'à ce qu'elle se trouve dans la portée de votre curseur mais ne vous rapprochez pas à plus de trois cases de la pierre ou de l'Obélisque. On ne veut pas être trop près d'elles. Faites tomber la pierre de la même manière qu'auparavant. L'indicateur de pierre disparaît et une longue barre devrait occuper le bas de l'écran. C'est une barre de minuterie qui décompte les 90 secondes que vous avez pour détruire l'Obélisque. Si vous ne la détruisez pas à temps, elle vous détruira !

Heureusement, sur cet archipelago, il sera facile de détruire l'Obélisque. Passez en mode de vue panoramique et défilez vers la droite jusqu'à ce que vous ayiez l'Obélisque dans votre champ. Elle devrait être assez proche pour pouvoir placer votre curseur sur la case où se trouve l'Obélisque. Dans le cas contraire, rapprochez-vous. Appuyez sur le bouton d'action et l'Obélisque sera détruite. L'ordinateur vous montre une carte de fin de jeu et vous indique combien de temps il vous a fallu pour en finir avec l'archipelago! Vous avez gagné pour cet archipelago. Il ne vous en reste plus que 9,998 !

Votre âme condamnée au supplice éternel...

Comment meure-t'on sur les Archipelagos? Et bien, si un arborescent s'approche trop près de vous, il infectera la terre sur laquelle vous vous reposez et votre âme sera condamnée au supplice éternel. Si vous ne détruisez pas l'Obélisque dans les 90 secondes de la chute de toutes les pierre, c'est l'Obélisque qui vous détruira. Vu comme ceci, tout paraît simple mais il y a certaines choses que nous ne vous avons pas dites...

Formes tordues du Nécromancien...

Le Nécromancien apparaît pour la première fois sur l'Archipelago 13. Fantôme émanant des corps tordus et mutilés des Anciens, le Nécromancien s'élève du sol et erre sur les côtes des îles, amenant avec lui la terre des Anciens, morceau par morceau. Veillez à ce que le Nécromancien ne s'accapare pas un morceau de terre à côté de vous car la terre sur laquelle vous vous trouvez se transformera en sable, ce qui vous fera couler et rejoindre le Nécromancien caméléon.

Oeufs sanguinaires...

Les Oeufs de Sang apparaissent d'abord sur l'archipelago 20. Lorsqu'un oeuf est prêt à éclore, le ciel s'obscurcit, un coup de

tonnerre éclate, les éclairs font rage et un Oeuf fait éclosion. Les Oeufs peuvent se transformer en monstres. Le premier type d'oeuf déversera la sang empoisonné des Anciens, se répandant aussi rapidement que le feu jusqu'à ce que l'île entière en soit recouverte. L'autre type d'oeuf s'attaquera voracement à l'île elle-même, par l'extérieur jusqu'à ce que l'île entière soit consommée.

L'île des Ames Perdues...

Les Ames Perdues apparaissent tout d'abord sur l'Archipelago 25. Les Ames Perdues des Anciens se manifestent sous la forme d'un tourbillon et elles parcourent l'archipelago en quête de nourriture, à savoir votre âme! Si vous entrez en contact avec l'une d'elles, votre âme sera arrachée et transformée en Ame Perdue pour l'éternité.

Archipelagos célèbres de notre temps...

Tous les cinq archipels sur cent sont bitmappés, ce qui veut dire qu'ils ont été prédessinés par nous et qu'ils doivent être chargés sur votre disquette de jeu. Il est évident que chacun d'entre eux vaut la peine d'être visité mais notre avis est que la Tortue Logotron sur l'archipel trente-cinq et Europe sur l'archipel vingt-cinq sont particulièrement intéressants.

Les commandes

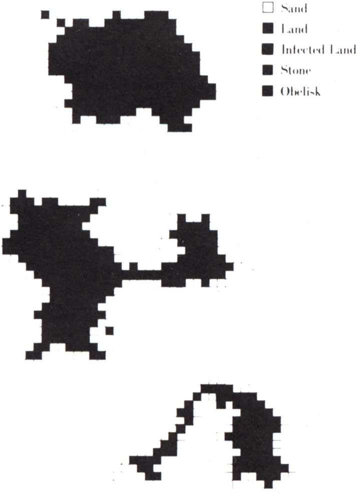
IBM PC et compatibles:
F1 - Créer de terre / désinfecter de terre
F2 - Carte (N'importe quel bouton de souris, RETOUR, ESPACE ou F2 pour sortir de la carte
F3 - Pour tourner 180°
F5 - Choisir palette (Deux choix)
F6 - Echanger les fonctions des boutons de souris
F7 - Effets sonores actifs / dormants
ESC - Sortir du jeu
RETOUR ou **bouton droit de souris** dans mode de souris - Choisir mode Vue panoramique / Curseur.
ESPACE ou bouton gauche de souris dans mode de souris - Bouton d'action.

Pour mouvement utilisez une souris ou dans la mode de clavier utilisez les clés de curseur ou les clés suivantes:
En haut - @
En bas - ?
A gauche - z
A droite - X
Attention! Dans la mode de clavier, une manette de jeu Amstrad PC peut être utilisée.

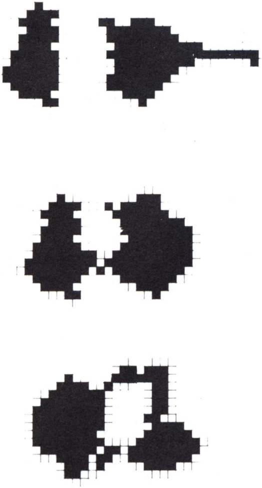
Atari ST et Commodore Amiga
F1 - Créer de terre / désinfecter de terre
F2 - Carte (N'importe quel bouton de souris ou clé pour sortir de la carte)
F3 - Pour tourner 180°
F6 - Echanger les fonctions des boutons de souris
F7 - Musique actifs / dormants
HELP - Sortir du jeu

RETOUR ou bouton droit de souris - Choisir mode Vue panoramique / Curseur
ESPACE ou bouton gauche de souris - Bouton d'action

Pour mouvement utilisez la souris ou manette de jeu.



These Archipelagos illustrate Obelisks and stones that are connected by continuous landpaths making the stones collapsible. Note that infected land still counts as connected land between stone and Obelisk.



These Archipelagos illustrate stones that are not connected by continuous landpaths. Note that land must connect on at least one side. Connecting diagonally will break the landpath.

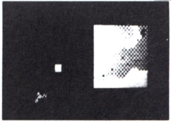


The Obelisk, watch out for that Arboreal Tree!
Der Obelisk, und pass mal auf- ein Korkenzieher-Baum.
L'obélisque; attention à l'arborescent!

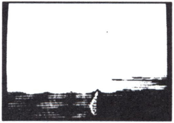


An Arboreal Tree slowly advancing on you.
Ein Korkenzieher-Baum rückt langsam vor.
Un arborescent vous approche lentement.

The map function (F2) shows you the current Archipelago. This one is a bit-mapped Archipelago of the United Kingdom.



Die Kartefunktion (F2) zeigt das gegenwärtige Archipelago. Hier steht ein 'bit-mapped" Archipelago von Grossbritannien.
La fonction de carte (F2) vous indique l'archipelago présent. Ceci est un archipelago en "bit-map" de Grande Bretagne.



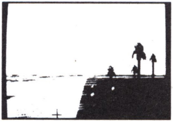
Before you can destroy the Obelisk, you need to collapse each stone in the Archipelago.
Bevor der Obelisk zerstört werden kann, müssen alle Felsen auf dem Archipelago zerbröckelt werden.
Avant que vous pourrez détruire l'obélisque, vous devez émietter toutes les pierres de l'archipelago.



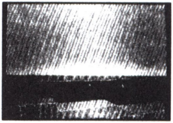
By pressing the F1 key, you can create new land under the crosshair cursor.
Wenn die Taste F1 gedrückt wird, kann neues Land unter dem Fadenkreuz geschafft werden.
En presser la clé F1, vous pouvez créer de terre à la position du curseur sur l'écran.



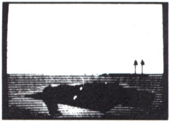
Collect spore pods for greater energy.
Sporenkapsel für höhere Energie versammeln.
Rassemblez des caissons sporiques pour l'énergie la plus grande.



The twisted form of the Necromancer.
Die verkrüppelte Form des Nekromancers.
La forme tordue du Nécromancien.



The Blood Eggs of the Ancients.
Ein blutiges Ei der Alten.
Un oeuf sanguinaire des anciens



An Island of Lost Souls.
Eine Insel der verlorenen Seelen.
Une île des Ames Perdues.